

DESIGN WEBSITE LOKASI WISATA KOTA DEPOK

Nissa Fawitri Sari, 50402746

Jurusan Teknik Informatika,

Fakultas Teknologi Industri,

Universitas Gunadarma

E-mail : nissa_fawitri_s@yahoo.com

ABSTRAK

Semakin berkembangnya teknologi komputer merupakan suatu indikasi bahwa komputer adalah salah satu media yang banyak dimanfaatkan dalam pencarian informasi. Secara tidak langsung hal ini menandakan bahwa komputer adalah suatu media yang cocok untuk penyebaran informasi dan harus dimanfaatkan dengan baik tak terkecuali adalah pencarian informasi tentang lokasi-lokasi wisata yang terdapat di Kota Depok.

Pada skripsi ini, penulis membuat suatu aplikasi yang menampilkan lokasi-lokasi wisata beserta info-info lainnya dengan gambar-gambar sehingga tampilan nya menjadi lebih menarik dan interaktif. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan bantuan Macromedia Dreamweaver MX 2004 dan Adobe Photoshop.

Kata kunci : Website, Wisata

1. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang dan tujuan dari pembuatan skripsi.

1.1 Latar Belakang

Latar belakang dari pembuatan skripsi DESIGN WEBSITE LOKASI WISATA KOTA DEPOK ini adalah karena kurangnya fasilitas yang tersedia guna memperkenalkan pariwisata yang berada di kota Depok.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi DESIGN WEBSITE LOKASI WISATA KOTA DEPOK adalah untuk menyediakan sarana guna memperkenalkan dan mempromosikan pariwisata yang terdapat di kota Depok.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data-item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian atau kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu.

2.2. Pengenalan MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah

program pembuat database yang bersifat open source. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux, karena sifatnya yang open source maka dia dapat dijalankan pada semua *platform* di Windows maupun Linux. Selain itu MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multi user.

Kelebihan lain dari MySQL adalah ia menggunakan bahasa query standar yang dimiliki SQL (*Structure Query Language*) seperti Oracle, Posgres SQL, SQL Server dll. Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (*interface*). MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang open source seperti PHP maupun yang tidak, contohnya terdapat pada platform Windows seperti Visual basic, Delphi dll. ^[3]

MySQL memiliki layar utama seperti layar DOS yaitu memiliki prompt utama yang disebut `mysql>`, namun untuk mempermudah kita dapat menjalankan MySQL dengan suatu program dump yang dibuat seperti web dan berjalan dibawah server database yang disebut PhpMyAdmin.

2.2.1 Hubungan PHP dan MySQL

Untuk menghubungkan dan menjalankan perintah-perintah MySQL dalam *script* PHP dibutuhkan fungsi-fungsi koneksi tersendiri, diantaranya adalah :

- `Mysql_connect ()`
Fungsi ini digunakan untuk membuka koneksi dengan *database* MySQL *server*.

```
$connect=mysql_connect($hostname,$username,$password);
```

- `Mysql_close ()`
Fungsi ini digunakan untuk menutup koneksi dengan MySQL.
Pendeklarasiannya dalam bentuk: `mysql_close();`
- `Mysql_create_db ()`
Fungsi ini digunakan untuk membuat *database* baru pada server MySQL
Pendeklarasiannya dalam bentuk : `mysql_create_db($database);`
- `Mysql_select_db ()`
Fungsi ini digunakan untuk memilih *database* dari *database* yang aktif.
- `Mysql_query ()`
Fungsi ini digunakan untuk mengirim perintah SQL ke *server* SQL untuk di deteksi.
- `Mysql_fetch_array ()`
Fuingsi akan menghasilkan data berupa array dalam bentuk angka dari isi tabel MySQL.
- `Mysql_num_rows ()`
Fungsi ini digunakan untuk mengambil jumlah baris dari sebuah hasil.

2.3 Mengenal UML (Unified Modeling Language)

UML merupakan bahasa standar pemodelan visual (*visual modeling*) yang bekerja dalam *object oriented* untuk menentukan, memvisualisasikan, mengkonstruksi, mendokumentasikan elemen-elemen informasi yang terdapat dalam sistem *software*.

UML merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan *software* yang *object oriented* dan proses pengembangan *software*. UML kebanyakan digunakan untuk notasi grafik untuk memperlihatkan design dari sebuah proyek *software*.

Adapun faktor yang mendorong dibuatnya UML adalah :

- Pentingnya model
- Kecenderungan industri terhadap *software*
- Terjadinya konvergensi dan tool pemodelan

Tujuan utama dalam mendesign UML adalah :

- Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.
- Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.
- Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.

2.4 Konsep Dasar UML

Salah satu elemen utama dari UML adalah *Building Block*. Di dalam *Building Block* terdapat 3 macam kategori yaitu : benda/*Things*, hubungan / *Relationship*, dan diagram.

2.4.1 Benda (*Things*)

Benda / *things* adalah abstraksi yang pertama dalam sebuah model, hubungan sebagai alat komunikasi dari

benda-benda, dan diagram sebagai kumpulan / *group* dari benda-benda / *things*. Bentuk dari beberapa benda / *things* adalah sebagai berikut:

- Sebuah kelas yang diuraikan sebagai sekelompok dari objek dengan atribut dan operasi. Sebuah kelas mengimplementasi 1 atau lebih *interfaces*. Kelas digambarkan sebagai sebuah persegi panjang, mempunyai sebuah nama, atribut, dan metode pengoperasiannya, seperti terlihat dalam gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kelas dari model UML

- Sebuah '*use case*' adalah rangkaian / uraian skenario yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. *Use case* digunakan untuk membentuk tingkah-laku benda / *things* dalam sebuah model serta direalisasikan oleh sebuah *collaboration*.



Gambar 2.2 Use Case

2.4.2 Hubungan (*Relationship*)

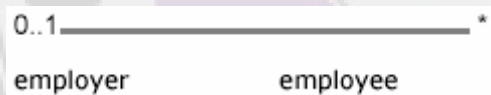
Ada 4 macam hubungan didalam penggunaan UML, yaitu; *dependency*, *association*, *generalization*, dan *realization*.

- *Dependency* adalah hubungan semantik antara dua benda / things yang mana sebuah benda berubah mengakibatkan benda satunya akan berubah pula.



Gambar 2.3 *Dependency*

- *Association* adalah hubungan antar benda struktural yang terhubung diantara obyek. Kesatuan obyek yang terhubung merupakan hubungan khusus, yang menggambarkan sebuah hubungan struktural diantara seluruh atau sebagian.



Gambar 2.4 *Association*

- *Generalization* adalah suatu hubungan khusus dalam obyek anak / *child* yang menggantikan obyek *parent* / induk . Dalam hal ini, obyek anak memberikan pengaruhnya dalam hal struktur dan tingkah lakunya kepada obyek induk.



Gambar 2.5 *Generalization*

- *Realization* merupakan hubungan semantik antara pengelompokkan

yang menjamin adanya ikatan diantaranya. Hubungan ini dapat diwujudkan diantara *interface* dan kelas atau *elements*, serta antara *use cases* dan *collaborations*.



Gambar 2.6 *Realization*

3. PERACANGAN SISTEM DAN ANALISIS

3.1 Gambaran Umum Dinas Pariwisata Kota Depok

Dinas Pariwisata Kota Depok adalah suatu lembaga yang bergerak dalam pengelolaan sumber daya di bidang Pariwisata, Seni dan Budaya. Yang dibentuk pada Tahun 2003, hal ini sesuai dengan Penjabaran Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2003 tentang Pedoman Organisasi Perangkat Daerah dan Peraturan Daerah Kota Depok Nomor 16 Tahun 2003 tentang Susunan Organisasi Perangkat Daerah.

Kantor Pariwisata, Seni dan Budaya memiliki tugas pokok membantu Walikota dalam menyelenggarakan pemerintahan di bidang Pariwisata, Seni dan Budaya. Selain membantu dalam penyelenggaraan tugas di atas Kantor Pariwisata, Seni dan Budaya juga memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Merumuskan kebijakan teknis di bidang Pariwisata, Seni, dan Budaya. Misalnya : menyusun

rencana kerja dan kegiatan, menyusun petunjuk teknis, menyusun rencana produk hukum, dll.

- b. Melakukan pelayanan penunjang penyelenggaraan pemerintah kota. Misalnya : melakukan pengelolaan perizinan, melaksanakan pengelolaan, perlindungan dan pelestarian terhadap cagar budaya, serta mengumpulkan, mengelola juga menyajikan data dan informasi mengenai seni, budaya, sastra, benda-benda cagar budaya, dan peninggalan-peninggalan bersejarah lainnya.

3.2 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data mengenai pariwisata yang terdapat di Kota Depok dilakukan dengan cara melakukan peninjauan langsung ke lokasi tempat wisata tersebut. Adapun data yang dikumpulkan oleh penulis meliputi.

- a. Berapa banyak lokasi wisata yang terdapat di Kota Depok.
- b. Nama-nama serta letak dari tempat wisata tersebut dan bagaimana cara mengakses tempat wisata tersebut, dan
- c. Prosedur apa saja yang harus dilakukan untuk mendapatkan izin usaha pengelolaan tempat wisata.

3.3 Perancangan Sistem Dalam Website

Setiap data mengenai pariwisata Kota Depok yang diproses oleh admin sehingga menjadi sebuah informasi yang layak. Informasi ini nantinya akan ditampilkan dalam bentuk website yang dapat dibrowse oleh user.

3.3.1 Diagram Use Case

Perancangan sistem menggunakan diagram *use case* yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem seharusnya bekerja, apa atau siapa (*aktor*) saja yang terlibat di dalamnya dan mengetahui kejadian-kejadian yang ditimbulkan oleh aktor. Perancangan dimulai dari identifikasi aktor dan bagaimana hubungan antara aktor dan *use case* di dalam sistem.

3.3.1.1 Identifikasi Aktor dan Use case

Langkah awal yang harus dilakukan dalam menangkap kebutuhan pengguna adalah memodelkan sistem/perangkat lunak yang akan dibuat dengan menggunakan diagram *use case*, mengenai proses-proses dan aktor-aktor yang ada dan terlibat dengan sistem. Terdapat dua aktor yang terlibat pada sistem ini yaitu admin, dan user.

Keterangan mengenai aktor :

- Admin : Administrator yang mengelola data.
- User : Seluruh pengguna yang mengakses situs ini.

3.3.1.2 Proses-proses Yang Terjadi Pada Sistem

Proses yang terjadi di dalam sistem yang terdapat dalam website dibawah ini memeperlihatkan interaksi *use case* dengan aktor.

1. Proses Login

Pada proses ini admin berinteraksi dengan sistem, disini kegiatan yang dilakukan admin menginput nama admin dan password. Jika nama dan password yang dimasukan sah, maka admin dapat mengakses halaman admin. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- Admin menginput nama dan password.
- Data tersebut diverifikasi dan memunculkan pesan yang sesuai.

2. Proses edit profil depok.

Data-data yang terdapat didalam profil dapat di edit oleh admin apabila terdapat perubahan, baik penambahan atau pengurangan data. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- Sistem menampilkan data yang telah di input administrator.
- Administrator mengedit data profil.
- Sistem menampilkan data sesuai dengan editan administrator.

3. Proses edit pariwisata depok.

Data-data yang berhubungan dengan pariwisata dapat di edit oleh admin apabila terdapat perubahan, baik penambahan atau pengurangan data. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- Sistem menampilkan data yang telah di input administrator.
- Administrator mengedit data pariwisata.
- Sistem menampilkan data sesuai dengan editan administrator.

4. Proses edit buku tamu.

Data-data user yang terdapat didalam buku tamu dapat di edit oleh admin. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- Sistem menampilkan data yang telah di input user.
- Administrator mengedit data buku tamu.
- Sistem menampilkan data sesuai dengan editan administrator.

5. Proses edit info.

Data-data yang terdapat didalam info dapat di edit oleh admin apabila terdapat perubahan, baik penambahan atau pengurangan data. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- Sistem menampilkan data yang telah di input administrator.
- Administrator mengedit data info.
- Sistem menampilkan data sesuai dengan editan administrator.

6. Proses edit polling.

Data-data yang terdapat didalam polling yaitu berupa pertanyaan dan opsi jawaban dapat di edit oleh admin. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- Sistem menampilkan data yang telah di input administrator.
- Administrator mengedit data polling.
- Sistem menampilkan data sesuai dengan editan administrator.

7. Proses jajak pendapat yang dilakukan oleh user.

Pada proses ini user melakukan aksi yaitu menginput jawaban yang kemudian hasilnya disajikan dalam bentuk bagan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- User menginput jawaban dari pertanyaan yang disajikan.
- Sistem akan memproses jawaban yang di input.
- Sistem menampilkan data hasil polling.

8. Proses pengisian buku tamu.

User melakukan aksi pengisian buku tamu dengan mengisi nama dan saran, jika salah satu data belum terisi maka system akan menampilkan pesan yang sesuai. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- User menginput nama dan saran sebagai data.
- Sistem memproses data tersebut, jika data yang dimasukan tidak lengkap maka sistem akan memunculkan pesan yang sesuai.
- Sistem menampilkan data-data buku tamu berupa daftar nama dan pesan berurutan sesuai dengan tanggal user menginput data tersebut.

9. Proses lihat menu.

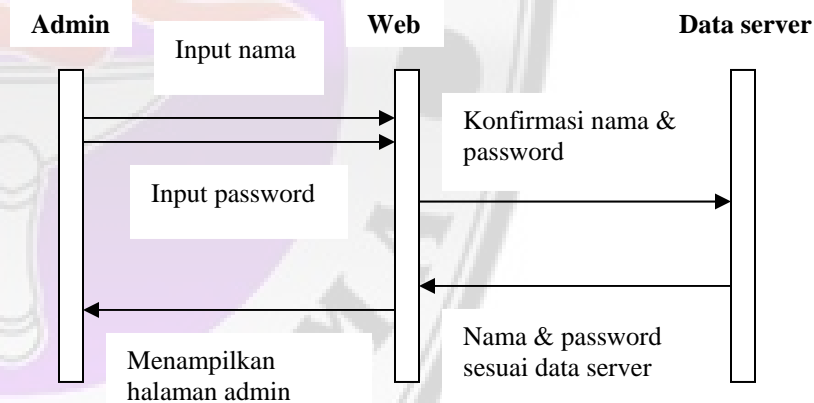
User melihat menu-menu yang tersedia pada halaman website dengan meng-klik link yang tersedia. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- User meng-klik link-link menu yang terdapat pada halaman website.

- Sistem akan menampilkan data sesuai menu yang di pilih oleh user.

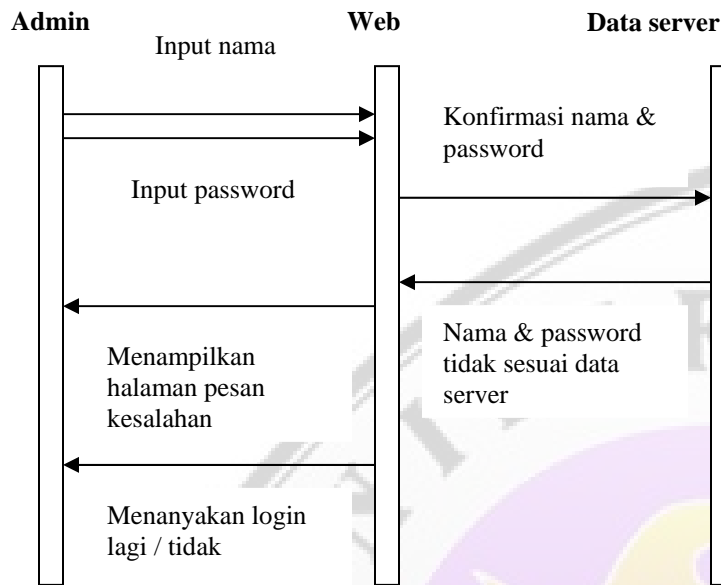
3.3.4 Diagram Sequence

Pada gambar 3.3 menunjukkan admin yang memulai interaksi dengan melakukan login. Pada saat proses login, akan ditampilkan form inputan dimana admin diminta untuk menginput nama dan password yang kemudian akan diverifikasi mengenai kevalidan data dengan data yang terdapat pada database. Apabila data valid, maka admin dapat menggunakan sistem ini dan melakukan proses-proses lainnya. Diagram sequence dari proses login .



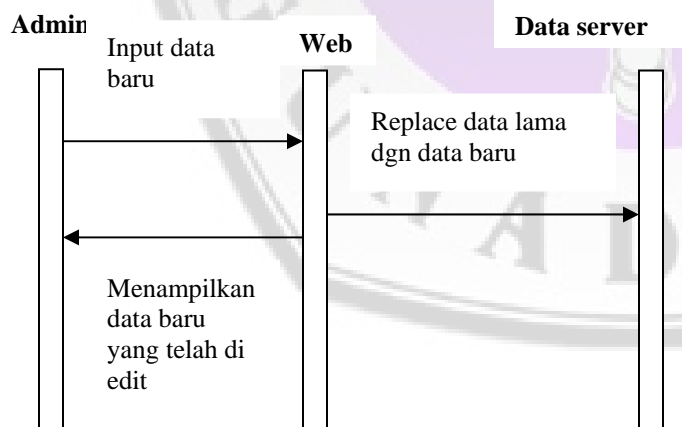
Gambar 3.1 *Diagram sequence untuk proses login*

Diagram sequence pada saat proses login gagal.



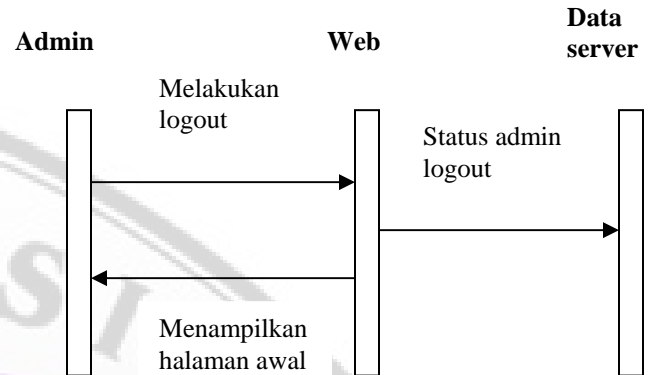
Gambar 3.2 Diagram sequence untuk proses gagal login

Diagram sequence proses pengeditan data yang berhubungan dengan isi dari tampilan website.



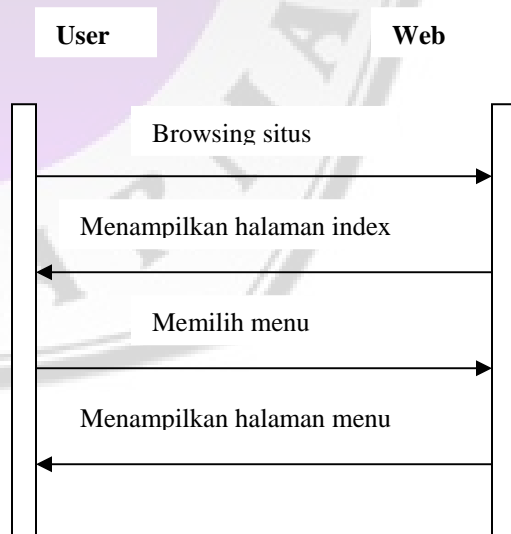
Gambar 3.3 Diagram sequence untuk proses edit data

Diagram sequence proses logout dari admin. Pada proses ini admin melakukan aksi logout pada halaman administrator.



Gambar 3.4 Diagram sequence untuk proses logout admin

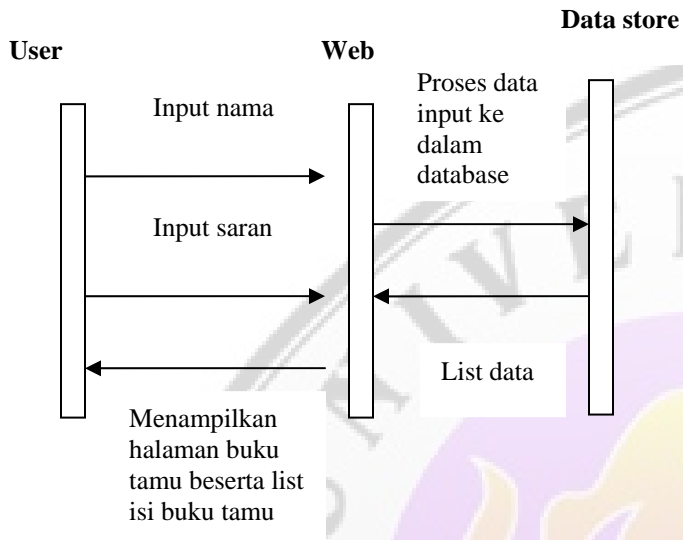
Diagram sequence yang menggambarkan user saat melakukan browsing terhadap situs. Pada proses ini user melihat menu-menu yang tersedia dengan mengklik semua *link* yang tersedia.



Gambar 3.5 Diagram sequence untuk proses browsing situs

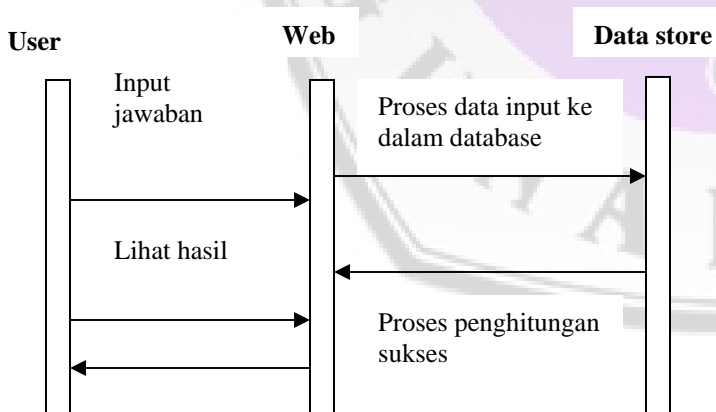
4. IMPLEMENTASI

Diagram sequence yang menggambarkan user pada saat melakukan pengisian menu buku tamu yang terdapat didalam situs.



Gambar 3.6 Diagram sequence untuk proses pengisian buku tamu

Pada gambar 3.18 menggambarkan user pada saat melakukan pengisian polling (jajak pendapat) yang terdapat didalam situs

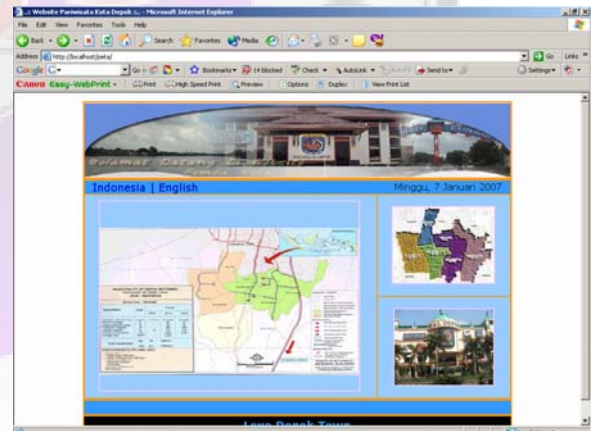


Gambar 3.7 Diagram sequence untuk proses pengisian polling

Pada tahapan ini, penulis membuat script untuk desain halaman situs dengan menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*) pembantu yang telah dipilih oleh penulis yaitu PHP. Hasil dari desain tersebut dapat dilihat dibawah ini.

4.1 Tampilan Halaman Index

Halaman index merupakan halaman depan dari situs ini yang terdiri dari gabungan teks dan gambar. Tulisan berjalan pada header tersimpan dalam sebuah file yang bernama `header.php`, sedangkan untuk gambar tersimpan dengan nama `welcome_gate.jpg`, `peta.jpg`, dan `banner_roll.gif`.

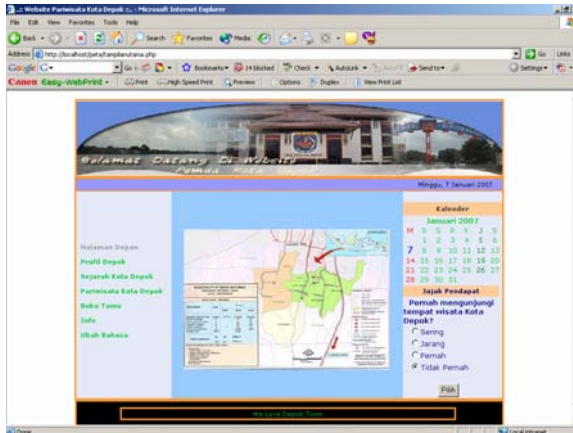


Gambar 4.1 Tampilan halaman index

4.2 Tampilan Halaman Depan

Halaman depan merupakan halaman yang penting dari situs ini karena ini adalah bagian isi yang didalamnya terdapat link-link menu

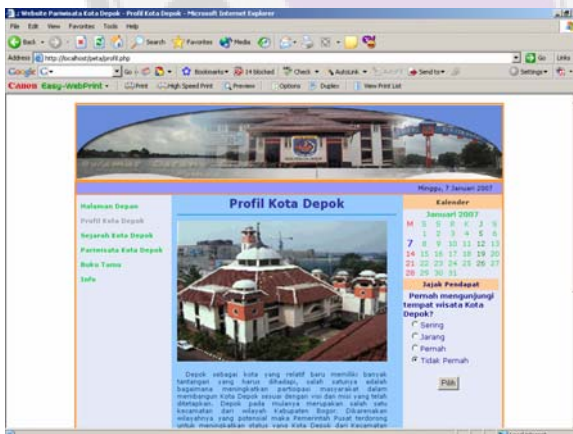
yang dapat dipilih oleh pengunjung yaitu Sejarah Kota Depok, Pariwisata Kota Depok, Buku Tamu, halaman bagian login admin, halaman bagian kalender, dan halaman bagian jajak pendapat.



Gambar 4.2 Tampilan halaman depan

4.3 Tampilan Menu Profil

Pada bagian ini ditampilkan profil mengenai Kota Depok pada saat ini.



Gambar 4.3 Tampilan menu profil

4.4 Tampilan Menu Sejarah

Pada bagian ini tampilan situs pada dasarnya sama dengan tampilan halaman depan hanya terdapat perbedaan pada bagian isi saja.



Gambar 4.4 Tampilan menu sejarah

4.5 Tampilan Menu Pariwisata

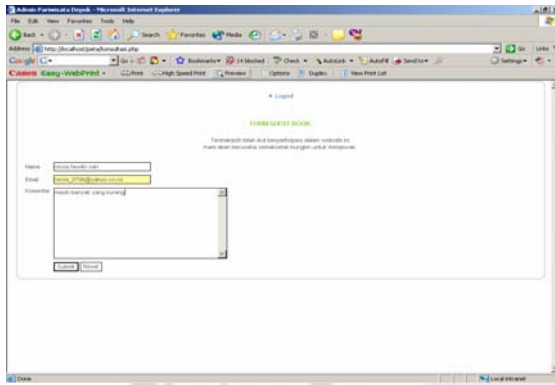
Pada menu ini yang ditampilkan adalah berbagai tempat wisata yang ada di kota Depok beserta keterangannya. Saat menu pariwisata di klik maka akan tampil submenu yang terdiri dari nama-nama tempat wisata.



Gambar 4.5 Tampilan menu pariwisata

4.6 Tampilan Menu Buku Tamu

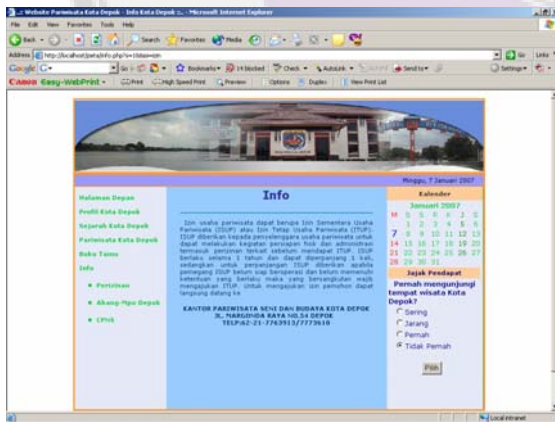
Halaman ini menampilkan form isian buku tamu dan isi dari buku tamu.



Gambar 4.6 Tampilan menu buku tamu

4.7 Tampilan Menu Info

Tampilan info ini memberikan pilihan-pilihan menu mengenai info-info seputar kegiatan yang diselenggarakan oleh dinas pariwisata.

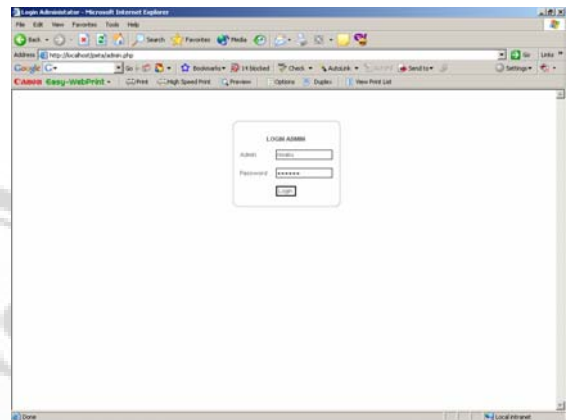


Gambar 4.7 Tampilan menu info

4.8 Tampilan Halaman Bagian Admin

Bagian ini adalah bagian yang khusus digunakan oleh admin yang

berfungsi untuk mengatur situs ini, halaman ini terdapat pada satu halaman tersendiri.

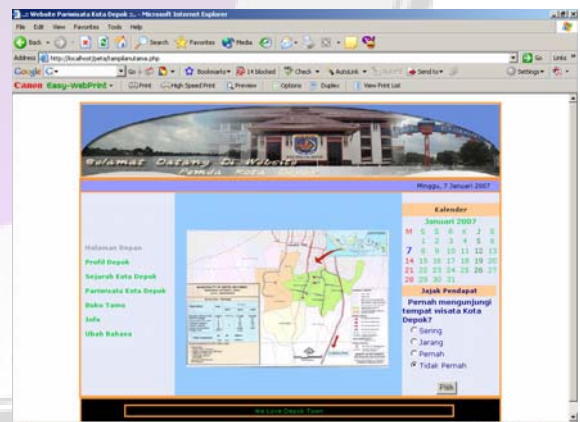


Gambar 4.8 Tampilan login admin

4.9 Tampilan Halaman Bagian Jajak Pendapat

Jajak Pendapat

Bagian ini menampilkan polling yang dapat diisi oleh pengunjung situs, yang isinya dapat diubah sesuai dengan keinginan administrator.



Gambar 4.9 Tampilan jajak pendapat

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aplikasi “Design Website Pariwisata Kota Depok” ini menyajikan sebuah tampilan utama yang didalamnya berisi gambar peta Kota Depok dan gambar tempat-tempat wisata yang terdapat di Kota Depok, sehingga user tidak hanya membaca keterangan mengenai lokasi wisata tersebut tetapi dapat melihat langsung gambar-gambar lokasi wisata tersebut sehingga menjadi lebih menarik. Selain itu disini juga ditampilkan mengenai profil dan sejarah Kota Depok, serta info-info yang berkaitan dengan pariwisata Kota Depok. Aplikasi ini cukup mudah digunakan oleh para pengguna karena link-link yang tersedia cukup jelas.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal pariwisata Kota Depok, karena melalui situs ini masyarakat dapat mengetahui banyak informasi tentang tempat-tempat wisata yang ada. Terutama keterangan letak dan bagaimana cara untuk menuju ke tempat wisata tersebut. Sehingga pariwisata yang dimiliki Kota Depok dapat terus dilestarikan.

5.2 Saran

Untuk kedepannya penulis berharap bahwa pembuatan “Design Website Pariwisata Kota Depok” ini dapat diperbaiki lagi sehingga menjadi lebih menarik dan interaktif lagi dari segi tampilannya. Selain itu penulis juga mengharapkan adanya penambahan fungsi-fungsi lain dari website ini sehingga dapat menambah kegunaan website ini menjadi tidak hanya sekedar media mempromosikan pariwisata Kota Depok. Dan penulis juga berharap akan

adanya penambahan informasi mengenai lokasi-lokasi wisata yang lainnya yang terdapat di Kota Depok.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adi Nugroho. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek (Edisi Revisi)*. Bandung : Informatika. 2005.
2. A.Suhendar & Hariman Gunadi, *Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose*. Informatika. 2002.
3. Bunafit Nugroho. *PHP & MySQL dengan editor Dreanweaver MX*. Yogyakarta : Andi. 2004.
4. Drs. Sriyanto, MM. *Bunga Rampai Kota Depok*. Depok : Pandu Karya. 2002.
5. Haryanto, Steven. *Kumpulan Resep Query Menggunakan MySQL*. Jakarta : Dian Rakyat. 2005.
6. <http://www.uml/aboutuml.htm>
7. John Burch, Gary Grudnitski. *Information Systems Theory and Practice*. (Edisi Keempat;New York:John Wiley & Sons,1986).
8. Martin Fowler with Kendall Scott. *UML Distilled Second Edition A Brief Guide to the Standart Object Modelling Languange*. Adison Wesley. Canada.1999.
9. Madcoms. *Aplikasi Program PHP & MySQL untuk membuat website interaktif*. Yogyakarta : Andi. 2004.

10. Drs. Azwar Darmansyah, MM. *Panduan Objek wisata Kota Depok*. Depok : Kantor Pariwisata, Seni, dan Budaya Kota Depok. 2006.
11. Drs. Azwar Darmansyah, MM. *Prosedur Perizinan Usaha Jasa dan Sarana Pariwisata*. Depok : Kantor Pariwisata, Seni, dan Budaya Kota Depok. 2006.
12. Sutisna Sapri, *Pengenalan UML (Unified Modeling Language)*. <http://www.gematel.com/edisi29/artikel%20lepas/lepas2.html>. Januari.2003.

Copyright by nissa fawitri sari

